

**SEMARANG CULTURAL CENTER
DI KAWASAN PANTAI MARINA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

DIVA ANIDYA RAHMAWATI PRATIWI

D 300 181 113

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**SEMARANG CULTURAL CENTER
DI KAWASAN PANTAI MARINA**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

DIVA ANIDYA RAHMAWATI PRATIWI

D 300 181 113

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Nur Rahmawati Syamsiah, S.T., M.T.

NIK. 720

HALAMAN PENGESAHAN

SEMARANG CULTURAL CENTER DI KAWASAN PANTAI MARINA

OLEH

DIVA ANIDYA RAHMAWATI PRATIWI

D 300 181 113

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Rabu, 6 Januari 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

Dr. Nur Rahmawati Syamsiah, S.T., M.T.

(Ketua Dewan Penguji)

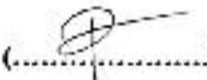
Ronim Azizah, ST, MT.

(Anggota I Dewan Penguji)

Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT

(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)


(.....)


(.....)

Dekan Fakultas Teknik,



Sri Sunarjono, M.T., PhD

NIK. 682

15022021

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Semarang, 10 Februari 2021

Penulis



DIVA ANDYA RAHMAWATI
PRATIWI

D 300 181 113

SEMARANG CULTURAL CENTER DI KAWASAN PANTAI MARINA

Abstrak

Seiring dengan kemajuan dan pesatnya pembangunan kota, nilai-nilai budaya dan sejarah yang terdapat didalamnya cenderung mengalami perubahan dan pergeseran nilai. Hal ini mengakibatkan munculnya potensi isu gentrifikasi yang mengakibatkan hilangnya keberadaan kampung kota bersejarah serta kampung kampung etnis yang telah ada sejak permulaan keberadaan suatu kota. Industri pariwisata di Kota Semarang, kian ramai seiring dengan penemuan potensi alam di wilayahnya. Keberadaan Pantai Marina sebagai suatu titik awal munculnya permukiman di Kota Semarang, saat ini memiliki kondisi eksisting yang kurang memadai dengan potensi alam yang luas biasa. Semarang Cultural Center sebagai sarana edukasi dan ruang komunal yang terdapat pada Kawasan Pantai Marina sebagai pemenuhan kebutuhan akan ruang arsitektur yang layak dan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, Semarang Cultural Center diharapkan dapat menjadi cerminan bagi pemerintah dan masyarakat Kota Semarang dalam membangun dan merancang ruang arsitektur kota yang memiliki ciri dan nilai-nilai budaya yang tumbuh dari nilai sejarah yang telah dimiliki Kota Semarang. Dalam mewujudkan Semarang Cultural Center yang bersifat rekreatif dan edukatif, penulis menggunakan pendekatan Biophillic Design yang bertujuan untuk membangun koneksi antara alam, manusia dan arsitektur.

Kata Kunci: budaya, alam, potensi, konsep

Abstract

Along with the progress and rapid development of cities, the cultural and historical values contained therein tend to experience changes and shifts in values. This resulted in the emergence of the potential issue of gentrification which resulted in the loss of the existence of historic urban villages as well as ethnic villages that had existed since the beginning of a city. The tourism industry in Semarang City is getting more and more crowded along with the discovery of natural potential in the region. The existence of Marina Beach as a starting point for the emergence of settlements in the city of Semarang, currently has an inadequate existing condition with a wide natural potential. Semarang Cultural Center as a means of education and communal space located in the Marina Beach Area as a fulfillment of the need for a proper architectural space that can be used by all levels of society. In addition, the Semarang Cultural Center is expected to be a reflection for the government and the people of Semarang City in building and designing urban architectural spaces that have cultural characteristics and values that grow from the historical values that Semarang City has. In realizing the Semarang Cultural Center which is recreational and educational, the author uses the Biophillic Design approach which aims to build a connection between nature, humans and architecture.

Keywords: culture, nature, potential, concept

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi perkotaan di Indonesia saat ini mengalami degradasi budaya yang diakibatkan oleh kemajuan jaman dan masuknya kultur baru serta tren globalisasi. Ancaman yang datang dari modernisasi dapat menghilangkan identitas lokal dan budaya bangsa. Penguatan identitas lokal khususnya di Semarang, turut didukung oleh aspek sejarah yang menjadi landasan kebudayaan dan keberadaan Kota Semarang. Kota Semarang memiliki beberapa tradisi dan kebudayaan seni yang beragam, meliputi seni tari, seni music dan seni teater. Ketiga jenis kebudayaan ini, saat ini kian menipis tergantikan oleh budaya yang terakulturasi dengan budaya barat.

Permukiman Kampung etnis di Semarang, menghadirkan corak dan kebudayaan yang menjadi kearifan lokal masyarakat setempat. Hal ini ditunjukkan dengan kesenian wayang orang yang disebut Ngesti Pandawa dan pada masa lalu diwadahi pada bangunan *Societeit de Harmonie* yang saat ini telah digusur dan digantikan dengan keberadaan Paragon Mall.

Pengembangan Kawasan Pantai Utara Semarang yang tertuang dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang tahun 2011-2031, menyebutkan bahwa lokasi pantai marina merupakan kawasan wisata untuk pengembangan dan peningatan wisata bahari/pantai. Hal ini didorong dengan potensi pada Kawasan Pantai Marina Semarang yang strategis dan memiliki keindahan alam yang sering digunakan oleh warga sebagai tempat berakhir pekan.

Kondisi Pantai Marina yang merupakan sebuah Pantai Reklamasi, merupakan wujud perubahan geografis yang terjadi pada pesisir Utara Kota Semarang. Hal ini mengakibatkan, kurang teredukasinya warga Semarang terkait perubahan geografis yang menyebabkan munculnya berbagai etnis di Kota Semarang. Semarang disebut sebagai “Belanda mini” karena pembangunan dan sistem drainase air, serta tata lanskap yang dibuat pada masa kolonial untuk wilayah percobaan yang dibuat sesuai prinsip perancangan Amsterdam. Oleh karenanya, untuk mewujudkan sebuah pusat kebudayaan, diperlukan area pesisir yang menjadi kunci masuknya budaya serta beragam etnis yang hingga kini masih bertahan namun berpotensi untuk hilang.

Perencanaan berwawasan lingkungan diperlukan dalam perancangan infrastruktur. *Biophillic Design* adalah sebuah prinsip turunan dari arsitektur berkelanjutan yang bertujuan untuk mewadahi interaksi manusia dengan lingkungan alam di sekitarnya. Dengan proses interaksi ini, maka diharapkan akan memunculkan gagasan baru pengguna

ruang dalam memaknai keberadaan alam dan berupaya untuk melindungi dan melestarikannya.

Dengan adanya pembangunan wahana edukatif dan rekreatif pada kawasan Pantai Marina, diharapkan dapat membuka dan menata ruang public yang layak, nyaman, asri dan berkelanjutan bagi seluruh masyarakat Kota Semarang. Pembangunan berkelanjutan juga diharapkan dapat menjamin kelangsungan hidup ekosistem hayati pada Kawasan Pantai Marina.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Semarang cultural center sebagai pusat kebudayaan yang bersifat edukatif dan rekreatif di Kawasan Pantai Marina dengan desain perencanaan dan perancangan bangunan berkelanjutan sesuai dengan prinsip Biophillic Design?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perencanaan & perancangan Semarang Cultural Center adalah untuk memenuhi kebutuhan ruang edukasi terkait sejarah sekaligus sebagai ruang komunal yang terletak pada tepi Pantai Semarang. Diharapkan dari perancangan ini dapat mencerminkan budaya Semarang yang berpegang pada sejarah yang telah dimiliki dan menjadi tonggak penguatan identitas lokal Semarang, serta pengingat bagi pemerintah dan masyarakat agar dapat membangun bangunan arsitektur yang sesuai dengan prinsip lokalitas dan budaya yang dimiliki.

1.4 Batasan dan Keluaran

Batasan permasalahan menitikberatkan pada penyusunan dan penerapan konsep perencanaan dan perancangan Semarang Cultural Center yang berkelanjutan meliputi: pemilihan tapak, zoning, posisi bangunan, kebutuhan ruang, tata masa bangunan dalam kompleks Semarang Cultural Center, estetika dan kontekstualitas pada lokasi bangunan. Keluaran yang dihasilkan adalah konsep perencanaan dan perancangan Semarang Cultural Center sebagai sarana edukasi dan ruang komunal yang terdapat pada Kawasan Pantai Marina sebagai pemenuhan kebutuhan akan ruang arsitektur yang layak dan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

2. METODE

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Observasi Lapangan: Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada site / tapak terpilih. Adapun data yang dikumpulkan merupakan jenis aktivitas dan kebutuhan ruang pada Kawasan Pantai Marina. Data yang diperoleh kemudian dikaji untuk dilakukan pengolahan data yang terwujud dalam produk perancangan.
- b. Wawancara: Melakukan proses wawancara kepada narasumber yang memiliki peranan dan sering melakukan aktivitas pada Kawasan Pantai Marina.
- c. Studi Banding: Dilakukan untuk memperoleh data perbandingan dan mempelajari objek arsitektur yang berhubungan dengan isu yang diangkat dalam perancangan.
- d. Studi Literatur: Mengumpulkan teori dan referensi yang relevan dengan Semarang *Cultural Center* melalui media elektronik, buku, literatur, jurnal, dan majalah.

2.2 Tinjauan Pustaka

a. Pariwisata

Menurut Muljadi (2012) dalam (Septiani, 2017), destinasi wisata, seharusnya memiliki daya tarik yang bertujuan mendatangkan wisatawan. Sehingga, dengan adanya objek pariwisata yang kuat, hal tersebut menjadi magnet yang dapat menarik wisatawan. Pengembangan dalam kepariwisataan, harus memiliki 3 aspek penting: atraksi, amenitas dan aksesibilitas. Sedangkan menurut Yoeti (2001) dalam (Bagas Tria Pamungkas, 2019), dalam suatu daerah untuk menjadi sebuah daerah tujuan wisata, dan potensial dalam macam-macam pasar, harus memenuhi 3 buah syarat:

- 1) Daerah tersebut harus memiliki apa yang disebut sebagai: “something to see”, yang berarti dalam sebuah tempat wisata harus ada objek wisata dan harus berbeda dengan lokasi disekelilingnya
- 2) Daerah tersebut harus memiliki apa yang disebut sebagai: “something to do” yang berarti dalam suatu daerah atau objek wisata, harus memiliki fasilitas rekreasi, serta harus memiliki sesuatu untuk dinikmati.
- 3) Daerah tersebut harus memiliki apa yang disebut sebagai: “something to buy” yang berarti dalam suatu objek wisata harus tersedia fasilitas berbelanja, terutama adalah barang atau souvenir yang dapat dibawa pulang ke tempat asal masing-masing.

b. *Cultural Center*

Berdasar Oxford Dictionary, Cultural Center merupakan sebuah pusat kegiatan pada suatu ilayah atau daerah dan bangunan atau kompleks yang bersifat public (umum) dengan tujuan pameran atau promosi seni dan budaya, terutama pada daerah atau orang tertentu.

Untuk mengakomodir fungsi kegiatannya sebagai sarana membina serta mengembangkan kebudayaan, maka pada suatu pusat kebudayaan umumnya memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi Administratif
- 2) Fungsi Edukatif
- 3) Fungsi Rekreatif
- 4) Fungsi Informatif

c. *Biophillic Architecture*

Dalam The World Business Council on Sustainable Development (WBCSD) bersama dengan The Conseil International du Batiment (CIB), realisasi pembangunan berkelanjutan melalui konstruksi berkelanjutan dijabarkan melalui tiga pilar utama atau “triple bottom line 3E”. Tujuan pembangunan berkelanjutan ini bukan hanya meraih kepuasan maksimum, melainkan mengupayakan keseimbangan ketiga aspek berikut : Aspek Lingkungan Global (Environmental ecology), Aspek Vitalitas Ekonomi (Economy Success), Aspek Kesejahteraan Manusia (Equity Social Wellbeing). Menurut Dr. Stephen R. Kellert Professor Emeritus di Yale University dalam (sontarigan, 2017), karyanya berfokus pada pemahaman hubungan antara alam dan manusia dengan minat khusus dalam kebutuhan manusia terhadap alam, dan desain yang berkelanjutan dan pengembangan, membagi tiga jenis pengalaman alam yang merupakan kategori dasar dari kerangka desain biophilik yakni pengalaman langsung dari alam, pengalaman tidak langsung dari alam, dan pengalaman ruang dan tempat.

Dalam jurnal (Kay Kalonica, 2018) Berikut ini merupakan penjelasan penerapan 14 pattern biophilic design :

- 1) Visual connection with nature yaitu Pola yang mengandalkan indera pengelihat dalam merasakan ruang yang berhubungan dengan alam baik secara langsung dan tidak langsung.

- 2) Non-visual connection with nature yaitu Pola yang mengandalkan indera pendengar, pencium, peraba, dan perasa dalam merasakan ruang yang berhubungan dengan alam secara multi sensory.
- 3) Non-rhythmic sensory stimuli yaitu Pola berkaitan dengan alam yang bersifat acak dan berlangsung sebentar sehingga tidak disadari oleh pengguna ruang tetapi dapat menciptakan suasana yang segar, menarik, dan semangat.
- 4) Thermal and airflow variability yaitu Pola yang berkaitan dengan pergerakan udara, suhu, dan kelembapan dengan sifat dinamis dan bervariasi pada interior menyerupai kondisi asli di alam.
- 5) Presence of water yaitu Pola yang meletakkan unsur air dalam ruang untuk memberikan suasana nyaman dan menenangkan sehingga memberi dampak positif terhadap pengguna ruang.
- 6) Dynamic and diffuse lighting yaitu Pola yang berkaitan dengan pergerakan cahaya alami karena perbedaan waktu yang bersifat dinamis dan menyebar dalam ruang sehingga timbul kontras area terang dan gelap.
- 7) Connection with natural system yaitu Pola yang menghubungkan interior dengan sistem alam yang selalu berubah agar pengguna ruang dapat berinteraksi dengan alam.
- 8) Biomorphic forms and patterns yaitu Pola yang meniru atau menstilasi bentuk alam dalam bentuk dan motif untuk elemen pembentuk dan pengisi ruang untuk menghandirkan suasana alam.
- 9) Material Connection with Nature yaitu Pola yang menggunakan material alami yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu sehingga dapat merefleksikan lingkungan local.
- 10) Complexity and order yaitu Pola yang menerapkan bentuk simetri dan geometri yang berulang dengan skala yang sama atau berbeda sehingga individu dapat lebih memahami ruang.
- 11) Prospect yaitu Pola yang memberikan pandangan luas, terbuka, dan terang pada ruang agar pengguna dapat merasakan keberagaman ruang.
- 12) Refuge yaitu Pola yang membuat area tertutup atau membatasi pandangan dari luar area agar pengguna dapat merasa aman dan terlindungi.
- 13) Mystery yaitu Pola yang memberikan rasa kagum dan ingin tahu akan sensasi yang dirasakan dalam ruang seperti pergerakan dinamis dan perubahan dari waktu ke waktu.

- 14) Risk & Peril yaitu Pola yang memberikan rasa bahaya atau ancaman tetapi tetap merasa terlindungi agar pengguna ruang dapat meningkatkan keingintahuan, kewaspadaan, dan kekaguman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa

Analisa pendekatan serta konsep perencanaan dan perancangan terdiri dari analisa konsep makro dan mikro, konsep struktur, utilitas dan konsep penekanan arsitektur berkelanjutan yang diterapkan pada kompleks bangunan Semarang Cultural Center.

Sebagai upaya pemenuhan kebutuhan ruang, analisa pengguna dan konsep ruang dalam Semarang Cultural Center adalah sebagai berikut:

No	Kelompok Kegiatan	Luas Ruang
1	Unit Penerimaan	1,105.5 m ²
2	Unit Pameran dan Promosi	18,472 m ²
3	Unit Pengelolaan	312,39 m ²
4	Unit Edukasi dan Informasi	6.918 m ²
5	Unit Penunjang dan Service	732,15 m ²
6	Area Parkir	886,25 m ²
Total		42,971 m²

3.2 Konsep Perancangan

Secara fisik, kawasan pada kompleks Semarang Cultural Center menggunakan pendekatan Human Centered Design dengan metode perancangan Sustainable Architecture yaitu Biophillic Design. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan membuat desain kawasan yang memenuhi keinginan manusia/ pengguna untuk merasa aman dan nyaman berada di lingkungan alami yang sehat, sejuk dan berkelanjutan.



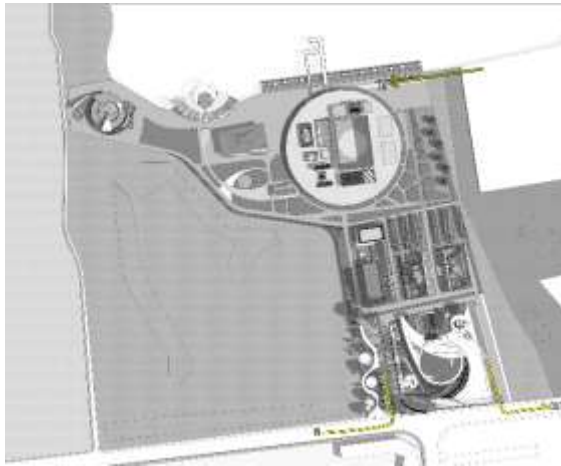
Gambar 1 Site Eksisting Semarang Cultural Center
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.3. Konsep Pencapaian

Site Semarang Cultural Center terletak pada Jalan Pantai Marina, yang merupakan jalan arteri sekunder di Kota Semarang. Jalur ini merupakan jalur utama yang dapat dilalui untuk mengakses Pantai Marina Semarang.

Konsep pencapaian yang diterapkan pada kompleks Semarang Cultural Center, terdiri dari 2 jalur; yaitu jalur masuk dan keluar

Site ini dapat ditempuh dengan melakukan perjalanan sejauh 6.2 km dari Pelabuhan Tanjung Mas yang apabila ditempuh dengan menggunakan kendaraan roda 4, mencapai 12 menit perjalanan. Sedangkan apabila hendak ditempuh dari Bandara Internasional Ahmad Yani, lokasi site, dapat ditempuh selama 7 menit dengan jarak 3.5 km.



Gambar 2 Konsep Pencapaian
Sumber : Dokumen Penulis, 2020



Gambar 3 Konsep Sirkulasi
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.4. Konsep Lingkungan

Pada Kondisi Eksisting telah terdapat lokasi menarik yang berpotensi dapat menjadi sequence penanda dari Kawasan. Diantaranya adalah (1) PRPP Jawa Tengah, (2) Marina Convention Center, (3) SMP Terang bangsa, (4) Pantai Marina (5) Perumahan Taman Marina (6) Lapangan Marina (7) Pantai Marina Barat.



Gambar 4 Konsep Lingkungan Sekitar
Sumber : Dokumen Penulis, 2020



Gambar 5 Aksesibilitas
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.5 Konsep Angin dan Matahari

Kondisi pada site, memiliki deru angin yang kencang dan datang dari arah laut Jawa (utara). Angin juga datang dari lapangan yang terdapat pada sisi timur site, yang merupakan lapangan

aerodinamik (digunakan oleh warga Semarang sebagai tempat bermain drone, dan permainan yang melibatkan angin). Konsep desain yang ditawarkan adalah dengan membentuk bangunan yang tidak menghadap arah datangnya angin, melainkan membuat kompleks yang mengikuti arah laju angin, sehingga kenyamanan termal dapat diperoleh dalam kompleks dan bangunan.



Gambar 6 Konsep Angin dan Matahari
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

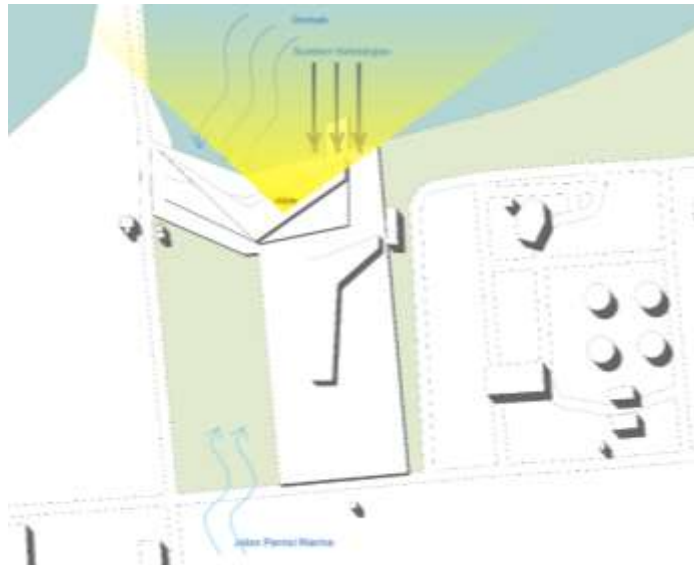
Konsep Matahari:

- Berdasar arah edar matahari, lokasi sisi utara lebih banyak memperoleh matahari langsung, sehingga fasad harus dibentuk agar bangunan tidak terpapar langsung dengan cahaya matahari utara.
- Melakukan modifikasi bentuk pada massa bangunan
- Menggunakan vegetasi sebagai peredam panas
- Menggunakan overhang memanjang untuk memberi jarak bangunan dan ruang aktivitas terhadap paparan cahaya langsung
- Meminimalisir bukaan pada sisi barat
- Memasukkan cahaya alami pada bangunan
- Gubahan massa harus merespon intensitas angin harian dari pesisir pantai
- Memberikan vegetasi dan barrier untuk memecah angin
- Membentuk massa agar mengikuti arah angin dan tidak melawan laju angin baik pada siang hari, maupun malam hari.
- Membuat sebanyak mungkin bukaan yang memberi ruang pada angin untuk bebas bergerak

3.6 Konsep Kebisingan dan View

1. Terdapat dua konsep peredaman kebisingan yang diterapkan yaitu menggunakan *barrier* vegetasi dan *zoning* ruang, yaitu penempatan area parkir dengan vegetasi rindang di sebelah Timur bangunan dan konservasi mangrove di sisi Utara tapak.
2. Laut sebagai salah satu atraksi wisata, sehingga suara deburan ombak menjadi daya tarik tersendiri pada ruang luar.

3. Interior bangunan menggunakan material masif dan overhang serta secondary skin pada selubung bangunan sebagai insulasi panas
4. Pada ruang theater, menggunakan dinding berlapis akustik untuk memaksimalkan peredaman suara.



Gambar 7 Konsep Kebisingan dan View
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.7 Konsep Landscape





Analisa landscape dalam perancangan bertujuan untuk mengetahui penataan vegetasi pada site. Semarang Cultural Center memerlukan ruang terbuka yang optimal, pemanfaatan area yang sesuai dan fungsional.


Dasar pertimbangan :

1. Pengontrol pemandangan
 2. Pengontrol penghalang secara fisik
 3. Pengontrol nilai estetika
- Vegetasi dimanfaatkan sebagai pembatas space sehingga pencapaian dari segala arah terjaga namun tetap memiliki batas natural
 - Vegetasi dapat membantu menjernihkan suhu udara dalam kawasan, dan menurunkan suhu ruangan.

Konsep tersebut dapat terealisasi jika pemilihan vegetasi dapat dipenuhi dengan baik. Berikut adalah pengelompokan vegetasi berdasarkan fungsinya adalah sebagai berikut:

Fungsi Tanaman	Ciri-ciri Tanaman	Jenis Tanaman
----------------	-------------------	---------------

Penahan angin & Peneduh	<ul style="list-style-type: none"> a. Berkayu b. Bentuk tajuk melebar c. Kokoh d. Pertumbuhan fisiknya cepat 	<p>Cemara Laut</p>  <p>Sumber : pbs.twimg.com</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. Berkayu b. Pertumbuhan batang tinggi c. Memiliki batang tunggal 	<p>Pohon Kelapa</p>  <p>Sumber: asset-a.grid.id</p>
Menambah estetika	<ul style="list-style-type: none"> a. Tajuk bertingkat b. Tajuk Melebar c. Berbatang ramping 	<p>Pohon Ketapang</p>  <p>Sumber: ik.imagekit.io</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. Pertumbuhan Batang Lurus b. Berbunga Cerah 	<p>Waru Laut</p>  <p>Sumber : rimbakita.com</p>
Penahan Abrasi	<ul style="list-style-type: none"> c. Akar Pohon tidak beraturan d. Akar tunjang dan kuat menahan goncangan 	<p>Pohon Bakau</p>

	e. Tumbuh bergerombol	 <p>Sumber : sawonbudidaya.com</p>
--	-----------------------	--

3.8 Konsep Zonasi

Untuk mengetahui zoning antar ruang, ketercapaian serta kemudahan akses untuk beraktivitas pada Semarang Cultural Center, diperlukan analisa hubungan antar ruang yang diklasifikasikan berdasar fungsi masing-masing bagian dalam kompleks kawasan yaitu berdasar sifat ruang edukatif dan rekreatif.

1. Sifat Ruang Edukatif

Adapun ruang ruang yang terlibat dalam menunjang fungsi edukatif dalam Semarang Cultural Center adalah:

a. Area Budaya Semarang

Meliputi 4 kampung bersejarah yang terdapat di Kota Semarang. Yaitu kampung Melayu, Kampung Pecinan, Kampung Kauman dan Kampung Sekayu. Keempat kampung tersebut memiliki andil sejarah yang sangat berpotensi menjadi sebuah objek wisata. Dalam Semarang Cultural Center, keempat kampung tersebut akan dirangkum dalam sebuah timeline perjalanan terbentuknya kota Semarang dari sebuah Kota Pelabuhan yang strategis, berkaitan dengan sejarah Kota yang disinggahi oleh seorang Laksamana Cheng-Ho.

b. Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan merupakan area yang berada pada pusat kawasan dan difungsikan sebagai wadah budaya dan seni yang mengakar sejak terbentuknya Kota Semarang. Ruang ini mewadahi berbagai kesenian meliputi seni tari, music, drama hingga tradisi.

c. Sanggar Seni

Sanggar seni diperuntukkan bagi masyarakat Semarang yang ingin memiliki wadah untuk menyalurkan bakat keseniannya pada ruang kota dan menciptakan kebanggaan dalam diri terkait kesenian tradisional maupun modern.

2. Sifat Ruang Rekreatif

Merupakan wadah bagi berkumpulnya masyarakat Semarang yang bersifat rekreatif dan terletak pada area waterfront dengan view Laut Jawa dan teluk.



Gambar 8 Konsep Zonasi
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

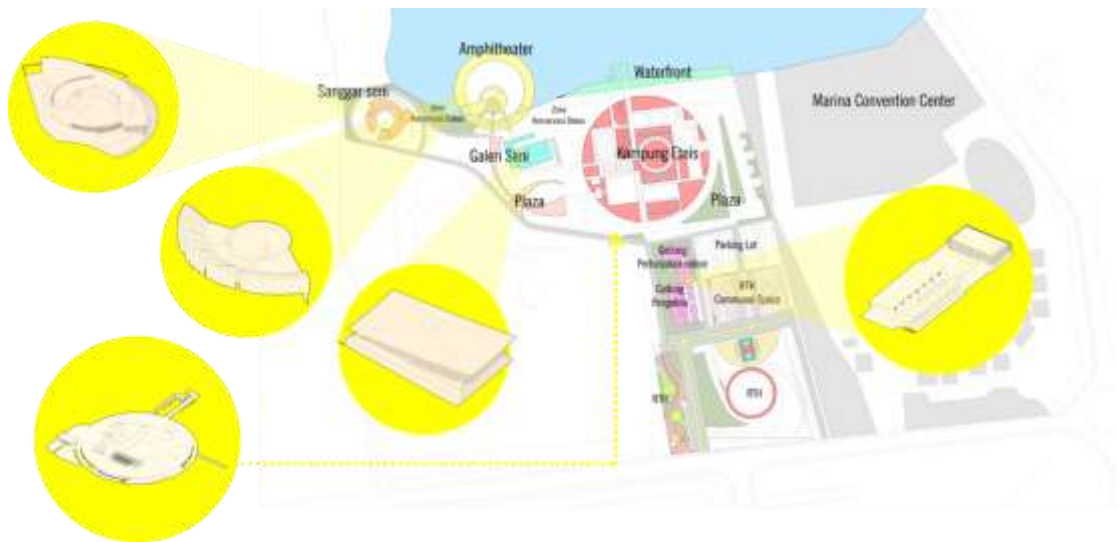
3.9 Konsep Tata Masa Bangunan

Keempat Kompleks Bangunan yang terdapat didalam zona edukatif, bermuara pada zona rekreatif yang merupakan waterfront yang berupa plaza budaya dan Ruang terbuka Hijau. Hal ini ditunjukkan dengan maksud agar masyarakat Semarang memiliki kebanggaan dan meningkatkan rasa kepemilikan atas budaya Kota Semarang dan lingkungannya. Semarang Cultural Center menjadi wadah dalam pengenalan warga Semarang atas diri mereka sendiri, yang terefleksikan dalam suatu gagasan filosofis dan diwujudkan dalam desain alam yang berkelanjutan, sebagaimana budaya yang hidup beriringan dan *timeless*.

Gubahan massa pada Kompleks Semarang Cultural Center merupakan hasil dari analisa tapak yang merupakan respon dari kondisi eksisting pada kawasan. Massa dibentuk mengikuti arah angin, dan matahari, dengan bentuk cluster namun berdekatan satu sama lainnya. Pada area tengah terdapat plaza budaya yang bermuara pada waterfront.

Konsep:

1. Bentuk massa bangunan mengikuti arah angin, dengan berbentuk miring kearah barat laut.
2. Lingkungan sekitar terintegrasi dengan Semarang Cultural Center, sehingga dapat mewujudkan Pantai Marina sebagai Kawasan Pantai Rekreasi yang nyaman untuk dikunjungi
3. Permainan tinggi rendah massa bangunan, berfungsi sebagai pembayangan bagi bangunan disampingnya



Gambar 9 Tata Masa Bangunan
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.10 Konsep Tampilan Arsitektur

Kompleks Semarang Cultural Center menggunakan konsep desain sustainable architecture dalam penerapan desainnya. Hal ini ditunjukkan dengan penerapan prinsip prinsip berkelanjutan dalam upaya desain. Dalam analisa konsep tampilan arsitektur, kompleks Semarang Cultural Center menggunakan material ramah lingkungan dengan tujuan meminimalisir dampak lingkungan yang diakibatkan oleh pembangunan.

1. Eksterior

Penggunaan material ramah lingkungan pada Semarang Cultural Center berupa material yang dapat bertahan lama dan minim perawatan. Penggunaan material green concrete, besi dan kayu sebagai identitas Semarang ditonjolkan pada Kawasan ini.

- Material bangunan eksterior

Penggunaan material berkonsep sustainable architecture diperlukan untuk menjaga kondisi iklim mikro pada Kawasan Pantai Marina.

a. Penggunaan Secondary skin

Material yang digunakan sebagai secondary skin pada fasad bangunan dapat berupa vegetasi alami berupa vertical garden, kayu, GRC, serta material lainnya yang memiliki fungsi sebagai penahan panas dan menghalangi cahaya matahari langsung.

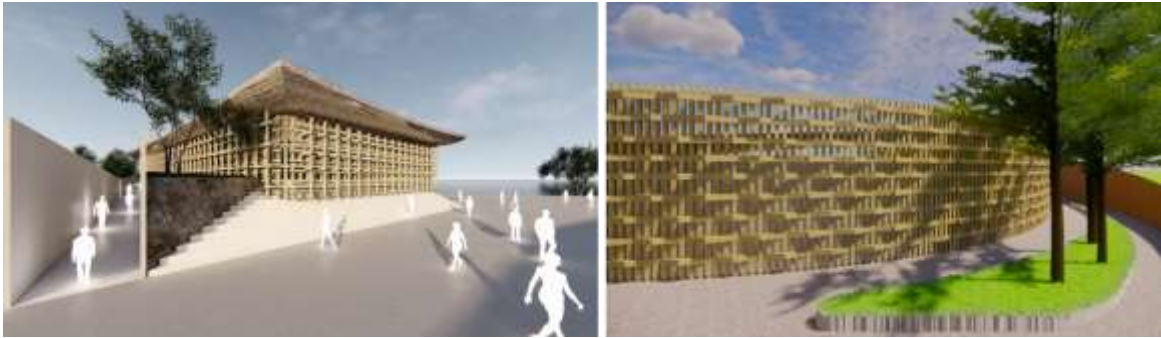
b. Penggunaan Overhang

Penggunaan overhang pada kompleks Semarang Cultural Center, difungsikan untuk memberi jarak antara bangunan, jarak aktivitas manusia dan batas bangunan. Konsep yang diajukan pada Kompleks Semarang Cultural Center, merupakan bangunan

dengan tipe panggung untuk meminimalisir potensi kerusakan bangunan akibat banjir rob atau kondisi Kawasan saat musim penghujan.

c. Menggunakan sun shading

Penggunaan ornament yang dapat meningkatkan fungsi estetis sekaligus membuka alur angin datang dari arah laut pada kompleks Semarang Cultural Center.



Gambar 10 Material Eksterior
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

2. Analisa Interior Bangunan

Konsep budaya berkelanjutan, diimplementasikan dalam bentuk desain dengan pemanfaatan material kayu untuk menunjukkan ciri dan karakter Semarang pada bagian pelapis interior dalam bangunan.

3.11 Konsep Struktur

1. Struktur

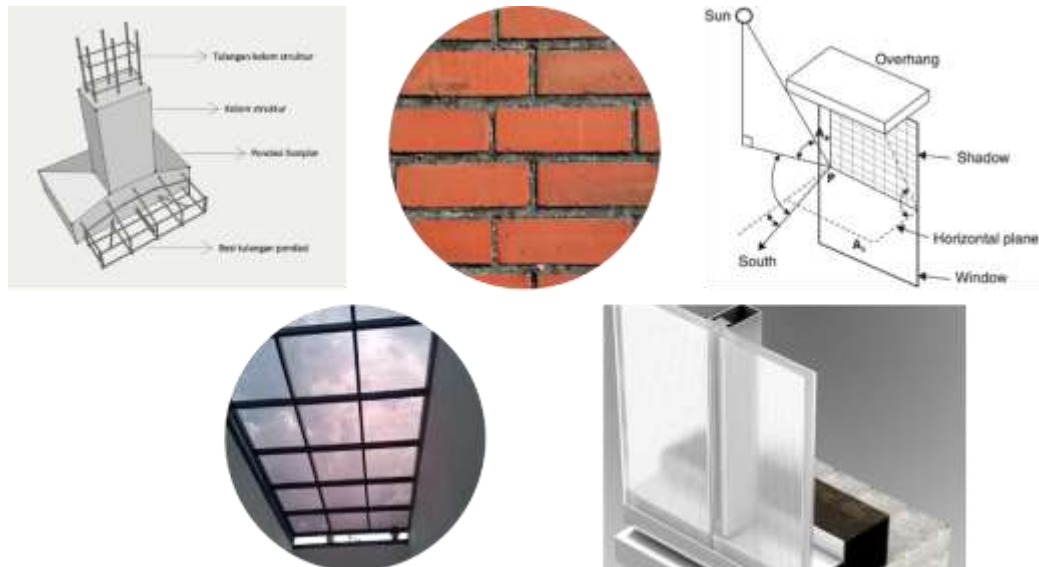
a. *Sub structure* (Pondasi)

Struktur bangunan pada Kompleks Semarang Cultural Center menggunakan mini pile karena kondisi tepian pantai memiliki jenis tanah alluvial, sehingga penggunaan Pondasi jenis ini dapat cukup mencapai tanah keras. Dibutuhkan pondasi lajur batu kali sebagai sloof penghubung bangunan pada Kompleks Semarang Cultural Center yang terdapat pada bangunan bersinggungan langsung dengan tanah.

b. *Super Structure* (Dinding kolom)

Dinding kolom pada Kompleks Semarang Cultural Center, menggunakan pasangan $\frac{1}{2}$ bata, kecuali pada bagian-bagian yang membutuhkan bukaan lebar dan konsep yang menyatu dengan kondisi lingkungan/alam sekitar. Penggunaan material penutup (finishing) pada desain disesuaikan pada konteks bangunan masing-masing kompleks Semarang Cultural Center.

c. *Upper Structure* (Atap)



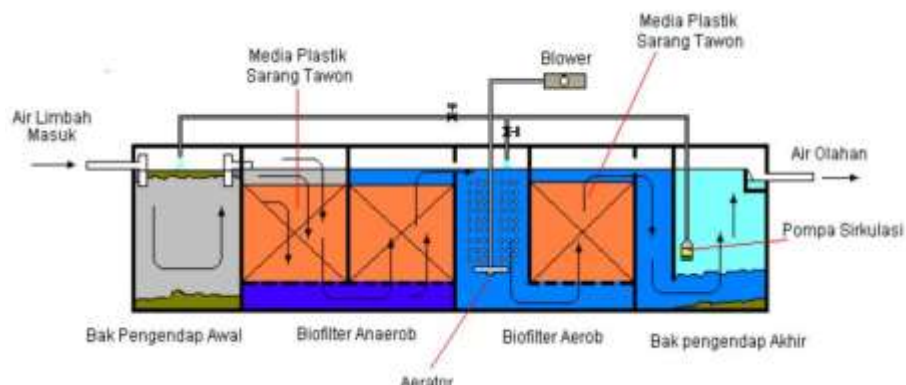
Gambar 11 Konsep Struktur
Sumber : Dokumen Penulis, 2020

3.11 Konsep Utilitas

1. Air Bersih

Kompleks Kawasan Semarang Cultural Center menggunakan sumber air bersih PDAM untuk kebutuhan air primer. Sedangkan keperluan yang dapat menggunakan limpasan air hujan dan air daur ulang, menggunakan air yang difiltrasi menggunakan sistem daur ulang. Air bersih yang ditampung, dibelokkan kepada kanal yang terdapat pada Kawasan sebagai sungai buatan.

2. Air Kotor



Gambar 12 Sistem Utilitas
Sumber : docplayer.info

Air kotor yang dihasilkan, terbagi menjadi 2 :

1. Black Water

Black water yang dihasilkan oleh kawasan berupa hasil air kloset, dengan saluran khusus dan dibuang ke septic tank dan berakhir pada bak peresapan.

2. Grey Water

Grey Water yang dihasilkan pada kawasan, yaitu air kotor yang dihasilkan dari floordrain, wastafel, serta drainase air hujan. Pengolahan grey water ini dilakukan pada bak pengolahan dan terfiltrasi agar dapat digunakan kembali (water recycle).

3. Limbah

Sistem pengolahan limbah pada Kawasan ini, memiliki TPA yang terdapat pada tepi kompleks. Hal ini dilakukan karena kebutuhan kawasan Pantai Marina akan tempat pengolahan sampah dan limbah yang mulai mengkhawatirkan.

3.12 Konsep Biophilic Design

Kompleks Semarang Cultural Center menerapkan Biophilic Architecture pada desain bangunan. Hal tersebut diimplementasikan dalam 14 poin yang disesuaikan dengan fungsi dan tujuan perancangan bangunan.

Tabel 3 Aplikasi *Biophilic Design* dalam kawasan

Konsep Biophilic	Fungsi Edukatif	Fungsi Rekreatif	Contoh Penerapan
<i>Visual connection with nature</i>	Diterapkan pada: Lobby (RTH) Sanggar seni Lounge kantor	Diterapkan pada: Waterfront Gedung pertunjukan RTH Publik	Membuat bukaan pada bidang ruang yang memiliki view ke lingkungan sekelilingnya.
<i>Non-visual connection with nature</i>	Diterapkan pada: Lobby, Sanggar seni Kantor Pengelola Kampung Etnis	Diterapkan pada: Lobby (RTH) Sanggar seni Ampitheater	Memasukkan suara deburan ombak sebagai stimulus pendengaran, menciptakan rasa membaur dengan alam
<i>Non-rhythmic sensory stimuli</i>	Diterapkan pada: Sanggar seni Kampung Etnis	Diterapkan pada: Ampitheater Waterfront RTH Publik Plaza	Menciptakan ruang yang memiliki suasana menyenangkan, menyegarkan dan membangkitkan semangat
<i>Thermal and airflow variability</i>	Seluruh kawasan bangunn	Seluruh kawasan bangunn	Membuat jalur pergerakan udara, dengan mencapai kenyamanan suhu dengan pemanfaatan vegetasi hingga pada interior bangunan
<i>Presence of water</i>	Diterapkan pada: Lobby (RTH) Kampung etnis	Diterapkan pada: Waterfront Plaza RTH Publik	Memasukkan unsur air dalam bidang ruang
<i>Dynamic and diffuse lighting</i>	Diterapkan pada: Sanggar seni Kampung Etnis	Diterapkan pada: Gedung Pertunjukan	Penggunaan skylight pada atap bangunan

<i>Connection with natural system</i>	Diterapkan pada: Lobby (RTH) Galeri Seni Kampung Etnis	Diterapkan pada: Ampitheater	Pemanfaatan vegetasi sebagai koneksi antara manusia dan alam
<i>Biomorphic forms and patterns</i>	Diterapkan pada: Gedung Pengelola Galeri Seni	Diterapkan pada: Gedung Pertunjukan Ampitheater	Menstilasi ornamen alam untuk menghadirkan suasana alam.
<i>Material Connection with Nature</i>	Diterapkan pada: Lobby Sanggar Seni Kampung Etnis Galeri Seni	Diterapkan pada: Ampitheater Gedung Pertunjukan Plaza	Penerapan pada jenis material yang digunakan yang berupa material lokal, seperti kayu dan bambu
<i>Complexity and order</i>	Konsep Tata Ruang	Konsep Tata Ruang	Penerapan bentuk simetris dan geometri
<i>Prospect</i>	Diterapkan pada: Zona exit Galeri Seni Sanggar seni	Diterapkan pada: Waterfront Ampitheater RTH Plaza	Penerapan pada kompleks bangunan yang bertujuan memberikan pandangan luas dan terbuka
<i>Refuge</i>	Diterapkan pada: Kampung Etnis	-	Membuat ruang tertutup dan bertujuan untuk membatasi pandangan dari area luar
<i>Mystery</i>	Diterapkan pada: Kampung Etnis	Diterapkan pada: RTH Publik	Penerapan pada kompleks bangunan yang bertujuan untuk memberikan sensasi rasa kagum dan ingin tahu
<i>Risk & Peril</i>	-	Diterapkan pada: - Promenade	Mmberikan efek menebarkan dan bertujuan agar pengguna merasa ingin tahu, waspada sekaligus kagum

4. PENUTUP

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur yang berjudul Semarang Cultural Center di Kawasan Pantai Marina dengan lancar. Mata kuliah Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur Dan Tugas Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan kesarjanaan Strata 1 (S1) dalam kurikulum di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam menyelesaikan Dasar Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur ini, penulis banyak dibantu dari berbagai pihak. Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan laporan ini, masih jauh dari sempurna, dengan ini penulis mengharapkan kritik dan saran dengan tujuan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, dan kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- archdaily. (2015, march 21). Retrieved from vincent callebaut :
<https://www.archdaily.com/611976/vincent-callebaut-masterplan-predicts-future-of-self-sustaining-cities>
- Archdaily. (2018, December 31). *Concrete Lace*. Retrieved from Archdaily.com:
<https://www.archdaily.com/908471/concrete-lace-g8a-architecture-and-urban-planning>
- archdaily. (2019, 2 16). *goede doelen loterijen and dutch charity lotteries head offices benthem crouwel architects*. Retrieved from archdaily.com:
<https://www.archdaily.com/911575/goede-doelen-loterijen-and-dutch-charity-lotteries-head-offices-benthem-crouwel-architects>
- Bagas Tria Pamungkas. (2019). STRATEGI PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG DALAM. *Journal of Politic and Government Studies*.
- Fauzia, Y. (2018). Dampak pembangunan reklamasi pantai marina semarang. *Government Affairs and Administration Jusuf Kalla School of Government, May*.
- Istiqomah, L., & Priyatmono, A. F. (2019). *Kebun Teh Jamus Kabupaten Ngawi*. 16, 101–107.
<http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika/article/view/10600>
- M.Tahir. (2005). *Pemanfaatan Ruang Kawasan Tepi Pantai Untuk Rekreasi Dalam Mendukung Kota Tanjungpinang Sebagai Waterfront City*. <https://anzdoc.com/pemanfaatan-ruang-kawasan-tepi-pantai-untuk-rekreasi-dalam-m.html>
- Nia, P. (2008). Pengantar Perencanaan Perkotaan. In *ITB Press*.
- Ramdini, N. E., Sarihati, T., Salayanti, S., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Kebudayaan, I. P. (2015). *Perancangan Interior Pusat Interior Design of*. 2(2), 879–885.
- Septiani, I. (2017). STRATEGI PENGEMBANGAN SUAKA MARGASATWA PADANG SUGIHAN SEBAGAI OBJEK WISATA ALAM DI KABUPATEN BANYUASIN. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Silalahi, U. (1989). *Studi tentang Ilmu Administrasi: Konsep, Teori dan Dimensi*. Sinar Baru Algensindo.